Marcelo Frossard Paschoalin

Aventura e Magia

1ª Edição – 2009

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Microlite20 © 2006, Robin V. Stacey (robin@greywulf.net)

Microlite20 Game Master's Guide © 2006, Darell King (rev_sims@yahoo.com)

Microlite74 © 2008, Randall S. Stukey

Aventura e Magia © 2008, Marcelo Frossard Paschoalin (m.paschoalin@gmail.com)

[End of License]

This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes Aventura e Magia, the cover art and text, the d18 logo, pages 12, 18, 19, Marcelo Frossard Paschoalin.

Capa

Kip Ayers

Playtesters

Erick Polido Ferreira
Igor de Alcântara Zanutto
Walter Augusto Alcântaria Vieira
Gustavo Canassa de Castro
Adilson Calmona Dutra
Ariel Pedro Gomes Duarte

A mecânica de rolagem de d18 e o logotipo foram criados por Neil Striker (WildWalker nos fórum da EnWorld.org) para o sistema W6 ©2008. Usados com sua permissão.

Aventura e magia

Você caminha cuidadosamente pela borda do desfiladeiro, sabendo que um passo em falso o levará para uma queda sem fim. Silenciosamente você ergue seu cajado, invocando sobre si uma magia de proteção, pois sabe que o covil da criatura está próximo – talvez apenas mais alguns metros, e você não quer ser pego desprevenido quando o momento chegar. Com a escura caverna a sua frente, você toma a decisão de seguir em frente... até que o urro da criatura ecoa por todo o lugar.

Este livro coloca as aventuras nas suas mãos, pois é em verdade um jogo de aventuras fantásticas. Você e seus companheiros de aventura – jogadores – representam heróis em uma história colaborativa, e suas decisões levam ao desenrolar da trama. Seu objetivo: a construção da história. Você está prestes a embarcar no mundo do RPG (do inglês *Role Playing Game*, ou "jogo de interpretação de personagens").

Para jogar são necessárias duas ou mais pessoas, embora se recomende um número entre três e seis. A uma delas é atribuído o papel de conduzir a aventura fantástica, sendo chamado então de Narrador. Os demais jogadores representarão os heróis que se empenharão na aventura e, para criá-los, basta seguir os próximos passos.

Você também precisará de cópias da Ficha de Herói e alguns dados comuns de seis faces.

Preciso ler todas estas páginas?

Em princípio, não.

Se você for um jogador, o que é imprescindível ler são as seções Criando seu herói, O que seu herói pode fazer e Combate (quatro páginas no total). Se seu herói puder invocar magias (seja ele um clérigo ou um mago), também será preciso ler a secção Magias, mas somente as partes referentes às magias que podem ser invocadas no momento (Círculos 0 e 1° para magos, Círculo 0 para clérigos).

Se você for o Narrador, há um pouco mais a ser lido: além das partes citadas anteriormente, é necessária a leitura das seções Evolução, Narrando, Monstros, Armadilhas e Tesouros. Contudo, você não precisa ler todas as descrições dos monstros logo de início, pois apenas uns cinco ou seis tipos diferentes já bastam para uma aventura inicial – totalizando cerca de seis páginas. Mais para frente, porém, é interessante que o Narrador leia todas estas páginas, a fim de que conheça todas as possibilidades de aventura que existem.

Sobre os dados

Ao longo do texto, algumas nomenclaturas especiais indicam a quantidade e tipo de dado a ser rolado. Dessa maneira, 1d6 significa 1 dado de seis faces, 2d6 significa 2 dados de seis faces, 3d6+4 significa 3 dados de seis faces somado a 4, e assim por diante. Há, contudo, um caso especial: d18.

d18

Este jogo utiliza dois dados de seis faces para simular a incerteza dos eventos que cercam os heróis (num combate, por exemplo, os dados indicam se o oponente foi atingido ou não). Contudo, é necessário modificar um dos dados para que ele possa ser usado dessa maneira.

Para fazer essa modificação, basta colar pequenos adesivos nas faces de um dos dados, contendo os valores: 0, 0, 6, 6, 12, 12. Alternativamente você pode pintar duas faces com uma cor (digamos, azul) e outras duas faces com outra cor (vermelha): quando o dado cair numa face não pintada, ele é igual a zero; quando cair na face azul, ele é igual a seis; quando cair na face vermelha, ele é igual a doze. Ainda, como outra opção, você pode usar um dado comum (de tamanho ou cor diferente do outro dado que você vai rolar) e dizer que os resultados 1 e 2 correspondem a zero, 3 e 4 correspondem a seis, 5 e 6 correspondem a doze.

Para rolar o d18 então, basta rolar o dado modificado e um dado comum ao mesmo tempo, somando seus valores.

Posso usar um d20?

Se você tiver um d20 (dado de vinte faces) e quiser usá-lo no lugar de rolar o d18, não há problema algum, pois as probabilidades de um e de outro são bastante próximas.

Criando seu herói

Há heróis com vários níveis de experiência, desde amadores até verdadeiros campeões da justiça. Para podermos comparar os heróis no que tange ao seu nível de poder, estabelecemos uma escala numérica que vai de 0 a 10. Todos os heróis começam no nível 1.

Para criar um herói, escolha seu nome, determine seus Atributos, escolha sua Raça e sua Classe, selecione seus equipamentos.

Atributos

Há três Atributos: *Fortitude* (FOR), *Reflexos* (REF) e *Vontade* (VON). Para determiná-los role 3d6 (três dados de seis faces) três vezes e atribua um resultado a cada Atributo.

> *A Fortitude é uma medida de força e resistência. Os Reflexos são uma mescla de agilidade e destreza. A Vontade representa o carisma e a inteligência do herói.*

Raças

Humanos recebem +1 em dois Atributos diferentes a sua escolha.

Opcionalmente, de acordo com o Narrador, há a alternativa de se pertencer a outras raças, como a dos *Anões* (recebem FOR +2), dos *Elfos* (recebem VON +2) ou dos *Halflings* (recebem REF +2).

Modificadores

Cada Atributo possui um Modificador que é igual a *(Atributo-10)/2*, arredondado para baixo, sendo indicado pelas abreviaturas ModFOR, ModREF e ModVON, de acordo com o Atributo.

Todos os heróis conhecem um idioma comum ao mundo de fantasia, enquanto outros seres inteligentes conhecem seus próprios idiomas. O ModVON, se positivo, indica quantos idiomas adicionais um herói conhece.

Classes

Guerreiros recebem +1 em suas jogadas de ataque e de dano. A cada quatro níveis, começando no quarto (4º e 8º), suas jogadas de ataque e dano recebem +1 adicionais.

Clérigos não podem usar armas cortantes ou perfurantes, mas são capazes de invocar magias divinas – o maior Círculo que pode ser invocado por um Clérigo é igual à metade de seu nível, arredondado para baixo. Um Clérigo pode *Afastar Mortos-Vivos* (2 + nível + ModVON) vezes por dia, sendo bem sucedido se sua jogada de Proteção for igual ou superior aos PVs atuais do Morto-Vivo; caso a jogada supere em 10 os PVs, o Morto-Vivo é destruído. Um Clérigo começa o jogo sabendo todas as magias do Círculo 0.

Magos só podem usar armas leves, mas são capazes de invocar magias arcanas – o maior Círculo que pode ser invocado por um Mago é igual à metade de seu nível, arredondado para cima. Além disso, Magos podem livremente invocar magias de nível 0 sem custo algum. Um Mago começa o jogo conhecendo 2+ModVON magias do Círculo 0 e 1+ModVON magias do 1° Círculo. A quantidade máxima de magias que um mago pode conhecer por Círculo é igual a 4+ModVON.

Pontos de Vida

Cada herói tem uma quantidade de Pontos de Vida (PVs) igual a FOR, + 1d6 por nível. Toda vez que o herói sofre dano seus PVs são reduzidos, sendo recuperados quando ele se cura (de acordo com magias) ou após 30 minutos de descanso sem atividades (1d6 + nível PVs).

Equipamento inicial

Determine os equipamentos iniciais de seu herói escolhendo um dos kits (A, B ou C) abaixo. Você pode modificar algum item com a aprovação do Narrador.

Kit A: mochila, saco de dormir, odre com água, rações para quatro dias, lanterna coberta, 10 frascos de óleo, pederneira, pá, 2 conjuntos de estrepes, apito, pena e papel e tinta.

Kit B: mochila, saco de dormir, odre com água, rações para quatro dias, 10 tochas, 10 frascos de óleo, pederneira, giz, bastão de sondagem, espelho, pé-de-cabra.

Kit C: mochila, saco de dormir, odre com água, rações para quatro dias, barraca, 10 tochas, pederneira, martelo, 10 espigões de ferro, gancho de escalada, corda.

Além disso, adicione os seguintes itens, de acordo com sua Classe:

Guerreiro: Frasco de água benta (causa 1d6 de dano contra mortos-vivos), cota de malha (CA +4), uma arma e escudo OU uma arma pesada, 5 peças de ouro.

Mago: Grimório com suas magias conhecidas, uma arma leve, 5 peças de ouro.

Clérigo: Símbolo sagrado de prata, armadura de couro (CA +2), uma arma e escudo, 5 peças de ouro.

Armas, armaduras e escudos

Em combate, armas, armaduras e escudos são fundamentais para determinar se um ataque atinge o oponente e quanto dano é causado. Armaduras e escudos contribuem para a Classe de Armadura do herói, armas indicam o dano causado.

Classe de Armadura (CA): 10 + ModREF + Bônus de Armadura.

> Armaduras leves (couro) possuem um Bônus igual a +2; armaduras médias (cota de malha) +4; armaduras pesadas (placas de aço) +6; escudos garantem um Bônus adicional de +1. Quanto mais pesada a armadura mais barulhenta ela é.

Dano da arma: Ataques desarmados causam 1d6-1 de dano; armas leves causam 1d6; armas médias 1d6+1; armas pesadas 1d6+2.

Capacidade de carga

Heróis podem carregar uma quantidade limitada de itens, de acordo com a Ficha do Herói: uma arma em sua mão hábil, uma arma ou escudo em sua mão inábil, uma arma de longo alcance, uma arma secundária, manoplas ou luvas nas mãos, uma armadura ou vestimenta no corpo, um amuleto ou uma capa no pescoço, um par de braceletes em seus braços, um par de calçados, um elmo ou uma tiara na cabeça, um anel em cada mão, um cinto ou cinturão, 2 itens de "uso imediato" (num cinto, preso às costas ou similar, permitindo que seja utilizado a qualquer momento), 8 itens em uma mochila, perfazendo um total de 23 itens. Pequenos conjuntos de itens similares (10 frascos, 20 flechas, 50 pedras preciosas, 100 peças de ouro) ocupam espaço de um único item.

Preços

Não há necessidade de se preocupar com os custos de itens comuns conquanto que os heróis gastem dinheiro "*de maneira totalmente frívola*" (isto é, sem receber vantagem alguma por isso).

Exemplo de criação de herói

Para determinar os Atributos de nosso herói, a quem chamaremos de Cedric, rolamos 3d6 três vezes e obtemos os resultados 9, 15 e 11. Decidimos colocar o 9 em FOR, o 11 em REF e 15 em VON.

Cedric é humano, então temos que colocar +1 em dois Atributos: escolhemos FOR e REF. Com isso, nós temos FOR 10 (ModFOR 0), REF 12 (ModREF +1) e VON 15 (ModVON +2). Isso nos permite conhecer mais 2 idiomas, então decidimos pela Língua dos Anões e o Idioma dos Elfos.

Decidimos também que Cedric será um Mago, escolhendo para ele essa Classe.

Para determinar os PVs de Cedric, somamos 1d6 à FOR. Rolando então 1d6+10, obtemos um total de 13 PVs.

Sobre o equipamento, escolhemos o Kit A. Como Cedric é um Mago, ele também tem uma arma leve (uma adaga), 5 peças de ouro e um grimório. Vamos rapidamente olhar a seção de magias para escolhermos quatro (2+ModVON) do Círculo 0 e três (1+ModVON) do 1° Círculo e ficamos com: Brilho, Detectar magia, Ler magia, Mãos mágicas, Área escorregadia, Enfeitiçar pessoas e Sono. Ele escolhe Sono como sua magia favorita até então.

A CA de Cedric é 11 (10 + ModREF, pois não está usando armadura) e o dano de sua adaga (uma arma leve) é 1d6.

Sobre a carga, Cedric está carregando uma adaga como arma em sua mão hábil, tem acesso rápido à lanterna e ao grimório, e em sua mochila há um saco de dormir, pederneira, pá, pena e papel e tinta, um odre com água, rações para quatro dias, frascos de óleo, estrepes e apito.

O que seu herói pode fazer?

A resposta curta para essa pergunta é: praticamente tudo o que você quiser. Seu herói é como uma personagem de um filme ou livro de fantasia, mas não está preso a um roteiro: tudo o que você quiser que seu herói faça, desde que tenha relação com a aventura, com o conceito que você faz dele e que seja possível, ele fará.

Conversar, movimentar-se, pegar e largar coisas, usar equipamentos, invocar uma magia, entrar em combate são ações normalmente possíveis. Para fazê-las, simplesmente diga o que seu herói quer fazer e, a menos que o Narrador diga o contrário, ele o fará. O breve exemplo abaixo mostra uma pequena interação entre um jogador e o Narrador.

"Eu abro a porta com cuidado" - diz o jogador.

"A porta dá para um aposento escuro. Dentro dele há uma espécie de jaula com barras de ferro bem grossas. Nela há algum tipo de objeto brilhante que você não consegue identificar. E há também uma porta na parede oposta." - descreve o Narrador.

"Vou tentar forçar as barras com minha força." - complementa o jogador.

"Você tenta, mas não consegue, pois são muito resistentes." - decide o Narrador julgando que a ação é impossível.

"Há alguma fechadura?" - pergunta o jogador.

"Você nota uma pequena fechadura do outro lado." - responde o Narrador.

"Então vou procurar uma chave." - diz o jogador.

"Onde?" – pergunta o Narrador.

"Aqui, no aposento." – responde o outro.

"Não é fácil encontrar algo pequeno procurando assim. Se você não for mais específico nunca encontrará." – explica o Narrador.

"Sei lá?... Há alguma caixa por aqui?" – indaga o jogador.

"Não, no aposento só há você e a jaula." – responde o Narrador.

"Não adianta eu voltar de onde eu vim. Vou tentar a porta diante de mim." – decide o outro.

"Vai abri-la?" – questiona o Narrador.

"Vou. Está trancada?" – diz o jogador.

O sorriso nos lábios do Narrador evidencia a falta de atenção do jogador:

"Não... a maçaneta gira, mas com isso você ouve um click..."

"Uma armadilha?! Eu..." – interrompe o outro.

O Narrador faz um sinal pedindo atenção e diz:

"Você tem apenas tempo de olhar para cima e ver uma rede caindo sobre você."

"Eu tento me jogar para trás!" – decide o jogador.

Ante a escolha feita, o Narrador explica o procedimento para resolver a ação:

"Faça uma jogada de Proteção. Você sabe que precisa conseguir 10 ou mais para ser bem sucedido."

"Espero que eu tenha sorte..." – responde apreensivo o jogador rolando o d18.

Combate

Quando dois ou mais grupos com objetivos opostos se encontram e palavras apenas não conseguem resolver o conflito, um combate ocorre.

Surpresa: No começo de um encontro, role 1d6 para cada lado. Num resultado igual a 1 ou 2 aquele lado foi surpreendido e perde uma ação no combate. Os dois lados podem ser surpreendidos ao mesmo tempo.

Iniciativa: Após a determinação de Surpresa e no início de cada rodada de combate subseqüente, cada combatente rola o d18 e adiciona seu ModREF (ou metade do seu DV arredondado para baixo caso seja um monstro). Os combatentes agem na ordem de sua Iniciativa, da maior para a menor.

Ações: Correr, mover e atacar (ou atacar e se mover), invocar uma magia etc.

Jogada de Ataque: d18 + ½ nível (arredondado para cima caso seja Guerreiro ou Clérigo) (+Bônus por ser Guerreiro) (+ModREF no caso de ataques à distância).

Atingindo o oponente: Se a jogada de ataque for maior ou igual à CA do oponente, ele é atingido. Um resultado igual ao máximo possível no dado sempre acerta e causa dano máximo.

Ataque com duas armas (ou dois golpes): Jogue o dano de cada arma (ou golpe) em separado e use o melhor dos dois.

Dano: Dano da arma (+Bônus por ser Guerreiro) +ModFOR (dobrado em caso de armas empunhadas com duas mãos; igual a zero no caso de armas de disparo ou arremesso).

Inconsciência: Se a soma de Ferimentos e Fadiga for igual aos PVs do combatente, ele fica inconsciente.

Morte: Se a quantidade de Ferimentos for igual ao total de PVs, há risco de morte. Danos adicionais reduzem a FOR do combatente, que morre ao ter sua FOR reduzida a zero.

Recuperando Atributos: Alguns ataques, normalmente envolvendo venenos, reduzem os Atributos do herói. Um dia completo de descanso recupera um ponto de Atributo perdido.

Recuperando PVs: Se o herói não tiver nenhum ponto de Atributo perdido, após 30 minutos de descanso sem atividades ele recupera 1d6 + nível PVs, enquanto uma noite inteira de sono recupera todos os seus PVs.

Exemplo de combate

Cedric, o mago de 1° nível que criamos, encontra um grupo de três orcs nada amistosos. Como Cedric não vai recuar diante da ameaça, um combate tem início.

Verificação de surpresa: Rolamos um dado para Cedric e outro para os orcs. Cedric obtém um 2 (fica surpreso) e os orcs obtém um 4 (podem agir normalmente).

Iniciativa do turno 1: Cedric não vai agir. Jogamos um d18 para cada orc para verificar a ordem de ataque de cada um (do maior resultado para o menor).

Ações do turno 1: Os três orcs decidem atacar Cedric. Cada um deles fará um ataque baseado em d18+1, pois +1 é seu modificador de ataque. Como a CA de Cedric é igual a 11, os orcs precisam de 11 ou mais em suas jogadas para atingi-lo. Os orcs conseguem 14, 11 e 12, respectivamente. Os três atingem Cedric.

Danos a Cedric: Cada orc causará 1d6 de dano. Cedric recebe 3, 2 e 3 de dano, respectivamente (um total de 8 pontos). Como seu total de PVs é 11, Cedric possui agora somente 3 PVs.

Iniciativa do turno 2: Jogamos um d18 para Cedric (+1 por sua ModREF) e um d18 para cada orc. A ordem dos ataques é: orc 2 (16 de iniciativa), Cedric (12 de iniciativa), orc 1 (10) e orc 3 (3).

Ações do turno 2: O orc 2 ataca primeiro. Contudo, ele consegue apenas 7 em sua jogada de d18+1, não atingindo Cedric. O mago vai em seguida e invoca a magia Sono (custo de 2 PVs em forma de Fadiga por ser uma de suas magias favoritas). O efeito da magia é adormecer até 4 DVs de criaturas, e os orcs possuem, no total 3 DVs, então todos podem ser afetados pela magia. A Proteção de cada orc é igual a d18+1, e suas jogadas são 8, 6 e 9, respectivamente. Tão logo invoca a magia, os três orcs largam suas armas e caem de sono, inofensivos. Após tão dura batalha, resta a Cedric a vitória e 1 PV.

Magia

As magias estão classificadas em Círculos, do menor para o maior. O maior Círculo que pode ser invocado por um mago é igual à metade de seu nível, arredondado para cima. O maior Círculo que pode ser invocado por um clérigo é igual à metade de seu nível, arredondado para baixo. Invocar magias drena PVs na forma de Fadiga que só podem ser recuperados após 6 horas de descanso. Dessa maneira, a Fadiga é um tipo de "dano" especial, que só é curado com muito repouso.

O custo de invocação de uma magia é igual a 1 mais o dobro de seu Círculo, mas Magos que estejam usando armaduras e/ou escudos têm de pagar um *custo adicional* igual ao Bônus providenciado pelos mesmos (lembrando que magias do Círculo 0 não têm custo para Magos, apesar de eles terem de pagar o custo adicional normalmente). Um invocador deve selecionar uma magia de cada Círculo a partir do 1° (que ele seja capaz de invocar) como sua favorita, tendo seu custo reduzido em 1.

Círculo da magia	0	1	2	3	4	5
Custo em PVs (normal)	1	3	5	7	9	11
Custo em PVs (favorita)		2	4	6	8	10
Nível mínimo para um mago invocar	0	1	3	5	7	9
Nível mínimo para um clérigo invocar	1	2	4	6	8	10

Proteção

Quando um ser é alvo de uma magia (e alguns outros efeitos) ele tem direito a uma jogada de Proteção para tentar evitar ou reduzir os efeitos dela sobre si. Essa jogada é feita automaticamente, mas o alvo da magia pode optar por não resistir à magia (normalmente quando o efeito é benéfico).

Proteção: d18 + ½ nível (arredondado para cima no caso de Magos)+ ModVON

Atingindo o oponente: Se o alvo de uma magia obtiver 10 ou mais em sua jogada de Proteção, ele consegue resistir aos efeitos da mesma; do contrário, ele sofre o efeito normal da magia. Se uma magia que causa dano for resistida, seu efeito é reduzido à metade; outros efeitos são simplesmente negados.

Duração das magias

Todas as magias têm duração instantânea exceto quando indicado como abaixo em sua descrição:

Uma rodada: no fim do próximo turno do invocador os efeitos da magia terminam.

Um encontro: no fim da cena (conflito, combate, discussão, evento) os efeitos da magia terminam.

Até ser resistida: todo combatente atingido pela magia pode fazer uma jogada de Proteção para resistir aos seus efeitos no fim de seu turno.

Enquanto for mantida a concentração: quando o invocador deixar de manter mentalmente a magia (invocando outra ou sofrendo qualquer dano) os efeitos terminam.

Permanente: os efeitos da magia perduram até serem cancelados por outra magia.

Especial: os efeitos da magia perduram até as condições indicadas na descrição das mesmas indicarem.

Lista de Magias Arcanas

Magos devem manter uma lista de magias conhecidas em seus grimórios (livros de magias), devendo lê-los ao menos uma vez por dia por uma hora para se prepararem para invocar magias.

Magias do Círculo 0 – Cantrips

Abrir: Abre uma fechadura pequena (como a de uma caixa de jóias).

Brilho: Ofusca uma criatura, reduzindo suas jogadas de ataque em -1 por uma rodada.

Detectar magia: Detecta magia e itens mágicos.

Ler Magia: Lê pergaminhos e grimórios.

Luz: Objeto brilha como uma tocha enquanto for mantida a concentração.

Mãos mágicas: Levitação de objetos de até 2,5kg enquanto for mantida a concentração.

Marca arcana: Inscrição permanente de uma runa pessoal (visível ou invisível).

Pasmar: Criatura humanóide com 4 DV ou menos fica sem agir por uma rodada.

Respingo ácido: Cria uma esfera que causa dano ácido. Para determinar a quantidade de dano role 3d6, mas use o menor dos três dados.

Som fantasma: Cria sons fictícios durante um encontro.

Magias do Primeiro Círculo

Alarme: Protege uma área por 2 horas por nível.

Área escorregadia: Torna uma área ou objeto escorregadio por um encontro.

Causar medo: Uma criatura com 5 DV ou menos foge até ser resistida.

Compreender linguagens: Você entende todos os idiomas falados e escritos enquanto for mantida a concentração.

Enfeitiçar pessoas: Faz com que uma pessoa se torne sua amiga enquanto for mantida a concentração.

Identificação: Determina as propriedades de um item mágico ou encantado.

Mísseis mágicos: 1d6 de dano (máximo de 5); +1 projétil a cada dois níveis acima do 1° (máximo de 5 projéteis no nível 9). Cada projétil atinge alvos automaticamente e não permite jogada de Proteção.

Queda suave: Objeto ou criatura cai lentamente.

Sono: Põe 4 DVs de criaturas para dormir durante um encontro.

Ventriloquismo: Projeta a voz até uma distância igual a VON do invocador enquanto for mantida a concentração.

Magias do Segundo Círculo

Arrombar: Abre uma porta trancada ou selada magicamente.

Comandar mortos-vivos: Criatura obedece aos seus comandos enquanto for mantida a concentração.

Detectar pensamentos: Permite "ouvir" pensamentos superficiais durante um encontro.

Flecha ácida: 1d6+2 de dano por 1 rodada, +1 rodada a cada três níveis.

Invisibilidade: O alvo fica invisível durante um encontro, mas esta magia termina automaticamente quando ele executa um ataque.

Pasmar monstro: Criatura viva com 6 DV ou menos fica sem agir por uma rodada.

Teia: Preenche uma área com teias pegajosas que duram um encontro. Criaturas atingidas que resistam aos seus efeitos não são afetadas.

Tranca arcana: Tranca magicamente uma porta ou um baú até que o invocador decida o contrário.

Ver o invisível: Revela criaturas e objetos invisíveis enquanto for mantida a concentração.

Visão no escuro: Vê através de escuridão total enquanto for mantida a concentração.

Magias do Terceiro Círculo

Bola de fogo: 1d6 de dano por nível numa área de seis metros de raio.

Descanso tranqüilo: Preserva um cadáver por uma quantidade de dias igual a ½ nível (arredondado para cima) dias.

Dissipar magia: Cancela magias e efeitos mágicos.

Idiomas: Recebe a habilidade de falar em qualquer idioma enquanto for mantida a concentração.

Imagem maior: Ilusão com efeitos visuais, sonoros, olfativos e térmicos durante um encontro.

Imobilizar pessoas: Paralisa um humanóide até ser resistida. Um humanóide paralisado possui CA 10.

Respirar na água: Até ½ nível alvos podem respirar sob a água enquanto for mantida a concentração.

Toque vampírico: Toque causa 1d6 de dano a cada dois níveis; invocador recebe PV iguais ao dano causado.

Velocidade: 1 criatura por nível move-se mais rápido ou ganha um segundo ataque durante um encontro.

Vôo: O alvo voa a uma velocidade de VON metros por rodada enquanto for mantida a concentração.

Magias de Quarto Círculo

Armadilha de fogo: Objeto causa danos iguais a 1d6-1, +1 por nível, ao ser aberto.

Criar mortos-vivos menores: Cria esqueletos e zumbis permanentemente.

Desespero esmagador: Até a magia ser resistida, o alvo recebe -2 nas jogadas de ataque e demais testes; seu dano é reduzido em -2.

Enfeitiçar monstro: Transforma um monstro em seu aliado enquanto for mantida a concentração.

Grito: Ensurdece todos que estiverem à frente do invocador e causa 5d6 de dano sônico.

Moldar rochas: Esculpe rochas permanentemente em qualquer forma.

Muralha de fogo: Causa 1d6+2 de dano em criaturas até uma distância igual a ModVON e 1d6-1 em criaturas até uma distância igual a ModVON + ½ nível. A muralha dura por uma rodada e atravessá-la causa 2d6, + 1 por nível.

Observação: Espia um alvo à distância enquanto for mantida a concentração.

Parede ilusória: Cria um teto, parede ou chão permanente que parece real durante um encontro, mas qualquer coisa pode atravessá-lo.

Pele de rochosa: Ignora 10 pontos de dano por ataque durante uma rodada.

Magias de Quinto Círculo

Âncora planar menor: Aprisiona uma criatura extraplanar de até 6 DVs até que realize uma tarefa.

Dominar pessoa: Controla um humanóide telepaticamente enquanto for mantida a concentração.

Imobilizar monstro: Paralisa um monstro até ser resistida. Um monstro paralisado possui CA 10.

Ligação telepática: Elo permite que os aliados se comuniquem durante um encontro.

Metamorfose funesta: Transforma o alvo em um animal inofensivo permanentemente.

Modificar aparência: Muda a aparência de 1 pessoa a cada dois níveis durante um encontro.

Névoa mortal: Mata criaturas com 3 DV ou menos; mata criaturas com 4-6 DV se a jogada de Proteção falhar, do contrário causa 1d6 de dano; criaturas com 7 DV ou mais recebem 1d6 de dano.

Permanência: Torna certas magias permanentes. O procedimento leva todo um dia.

Recipiente arcano: Permite a possessão de outra criatura durante uma rodada.

Teletransporte: Instantaneamente transporta o alvo a milhas de distância.

Magias Divinas

Clérigos devem rezar para seus deuses ao menos uma hora por dia para poderem ter acesso às magias.

Magias do Círculo 0 – Orações

Consertar: Faz reparos mínimos num objeto.

Criar água: Cria 2 galões por nível de água pura.

Curar ferimentos mínimos: Cura 1 ponto de dano.

Detectar venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto.

Guia: Recebe +1 em uma jogada por uma rodada.

Purificar alimento: Purifica 30 cm^3 por nível de comida ou água.

Romper mortos-vivos: Causa 1d6 de dano em mortos-vivos.

Virtude: Alvo ganha 1 PV temporário durante um encontro.

Magias do Primeiro Círculo

Abençoar água: 1 frasco de água por nível se torna abençoado permanentemente.

Arma mágica: Arma ganha bônus de +1 e é considerada mágica durante um encontro.

Bênção: Aliados ganham +1 nas jogadas de ataque e resistência contra medo durante um encontro.

Curar ferimentos leves: Cura 1d6+1 de dano +1 por nível (máximo de +5).

Detectar mortos-vivos: Revela a presença de mortos-vivos.

Detectar o mal: Revela criaturas, magias e objetos maléficos.

Escudo da fé: CA +2 durante um encontro; CA +3 no oitavo nível.

Santuário: Oponentes não podem atacá-lo enquanto você não atacar.

Magias do Segundo Círculo

Augúrio: Descobre se uma ação será boa ou ruim.

Curar ferimentos moderados: Cura 2d6+2 de dano +1 por nível (máximo de +10).

Encontrar armadilhas: Percebe as armadilhas no campo de visão.

Proteger outro: Invocador recebe metade do dano do alvo durante uma rodada.

Remover paralisia: Liberta 1 criatura por nível de efeitos de paralisia ou lentidão.

Retardar envenenamento: Impede os efeitos de envenenamento durante 1 hora por nível.

Silêncio: Anula o som num raio de 6m durante um encontro.

Zona de verdade: Alvos num raio de VON metros do invocador não podem mentir durante um encontro.

Magias do Terceiro Círculo

Círculo de proteção contra o mal: Numa área de 3m de raio por nível todos recebem +2 em sua CA contra criaturas maléficas, todo controle mental por tais criaturas é desfeito e elementais e criaturas extraplanares são repelidas durante um encontro.

Criar alimentos: Alimenta três humanos (ou um cavalo) por nível.

Curar ferimentos graves: Cura 3d6+3 de dano +1 por nível (máximo de +15).

Falar com os mortos: Cadáver responde a 1 pergunta a cada 2 níveis.

Localizar objeto: Sente em qual direção um objeto (específico ou tipo) está.

Muralha de vento: Desvia flechas, pequenos animais e gases por uma rodada.

Remover doenças: Cura todas as doenças que afetem o alvo.

Remover maldição: Liberta objeto ou pessoa de uma maldição.

Magias do Quarto Círculo

Curar ferimentos críticos: Cura 4d6+4 de dano +1 por nível (máximo de +20)

Discernir mentiras: Revela inverdades deliberadas enquanto for mantida a concentração.

Expulsão: Força uma criatura e retornar ao plano de origem.

Imunidade à magia: O alvo é imune a 1 magia a cada quatro níveis por uma rodada.

Neutralizar veneno: Imuniza o alvo contra veneno durante uma rodada e desintoxica envenenamento no alvo.

Repelir vermes: Insetos, aracnídeos e outros vermes se mantêm afastados por um encontro.

Restauração: Restaura drenos de nível e Atributos.

Transferência de poder divino: O alvo pode invocar as magias que você conhece durante uma rodada.

Magias do Quinto Círculo

Cancelar encantamento: Liberta alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

Coluna de chamas: Fogo divino causa 1d6 por nível de dano.

Comunhão: Entidade responde a 1 questão por nível com um sim ou não.

Curar ferimentos leves em massa: Cura 1d6+1 de dano +1 por nível em VON criaturas.

Penitência: Remove o peso de erros passados de um alvo.

Reviver os mortos: Restaura a vida a um alvo que tenha morrido até 1 dia por nível.

Santificar: Designa o local como sagrado por um encontro.

Visão da verdade: Vê todas as coisas como são de fato enquanto for mantida a concentração.

Magias reversíveis

As magias, se passíveis de agirem de forma reversível, assim poderão o ser. Dessa maneira, um mago que conheça a magia Velocidade pode decidir aprender também a magia Lentidão (efeito reversível da mesma magia), que teria como resultado afetar 1 criatura por nível com redução de sua velocidade ou fazê-la atacar somente uma vez a cada duas rodadas durante um encontro.

Personalizando magias

Um Mago ou Clérigo pode personalizar suas magias, alterando seus efeitos visuais (e mesmo seu nome) sem modificar o equilíbrio de jogo. Sendo assim, enquanto um Mago dispara projéteis esverdeados quando usa Mísseis Mágicos, outro pode disparar pequenos raios de luz.

Evolução

Os heróis ganham Pontos de Experiência (XP) de três maneiras possíveis: combates, gastando dinheiro de maneiras totalmente frívolas, e contribuindo para a história.

Combates

Cada combate em que o herói tomar parte e vencer resultará em ganho de XP proporcionais à quantidade de heróis envolvida (arredondada para cima).

Adicione +1 XP para cada vez que a quantidade de inimigos dobrar (exemplo: 1 orc = 1 XP, 2-3 orcs = 2 XP, 4-7 orcs = 3 XP, 8-15 orcs = 4 XP).

Gastando dinheiro de maneiras totalmente frívolas

Quando o herói gasta dinheiro com doações, bebidas, banquetes, e coisas do tipo sem receber quaisquer tipos de vantagens por isso, ele receberá 1 XP para cada 100 peças de ouro assim gastas.

Contribuindo para a história

O herói também ganha XP (normalmente entre 1 e 5) toda vez que contribuir para o bom andamento da história, seja resolvendo enigmas, representando bem o herói etc. O valor dessa recompensa fica a critério do Narrador.

De maneira geral, essa recompensa em XP pode ser calculada da seguinte maneira:

Participação: 1 XP automático por ter participado da aventura.

Representação: 0 a 3 XPs por ter agido conforme a concepção original do herói.

Inovação: 0 a 1 XP por empregar novas idéias na resolução de problemas e/ou encontrar a resposta para algum enigma de maneira inteligente (superando com engenhosidade o desafio proposto pelo Narrador).

Avançando níveis

Quando o total de XP for maior ou igual ao nível atual do herói multiplicado por 20, ele avança um nível e seus XPs voltam ao 0. Exceto sob circunstâncias realmente extraordinárias, um herói não pode avançar mais de um nível por aventura.

A cada avanço de nível, seu máximo de PVs aumenta em 1d6.

Nos níveis divisíveis por quatro (4° e 8°) o herói ganha 1 ponto para aumentar um de seus Atributos (à escolha do jogador).

Nos níveis divisíveis por quatro (4° e 8°) Guerreiros adicionam +1 ao seu dano e as suas Jogadas de Ataque.

Clérigos ganham acesso a Círculos maiores nos níveis pares (2°, 4°, 6°, 8º e 10°).

Magos ganham acesso a Círculos maiores nos níveis ímpares (3°, 5°, 7° e 9°).

Exemplo de ganho de XP e avanço de nível

Quatro heróis de primeiro nível enfrentam e derrotam uma aranha gigante. O valor de XP da criatura é 5 que, dividido pelo número de heróis que o enfrentaram, resulta em 2 XP para cada herói (lembre-se que o arredondamento é para cima).

Ao final da aventura, um desses heróis acumula 20 XP. Como seu nível é 1, ele acaba de avançar para o nível seguinte e, como tal, recebe então um acréscimo na quantidade máxima de PVs que ele tem em 1d6: ele rola o dado de seis faces e consegue 3 no resultado – seus PVs então aumentam em 3. Além disso, caso ele seja um Clérigo, estando agora no segundo nível ele tem acesso às magias de 1° Círculo.

Por fim, os XP desse herói são reduzidos a zero novamente, finalizando o processo de evolução do primeiro para o segundo nível.

Narrando

Ser o Narrador é ter em mãos o destino da aventura: o Narrador cria a história, escolhe os desafios e julga as ações dos heróis e das demais personagens. Mas acima de tudo, há uma coisa muito importante: o Narrador é responsável pela diversão de todos - inclusive de si mesmo.

Criando a história

Os heróis precisam de um motivo para se aventurar e a história deve levar isso em conta: talvez o líder de uma vila tema o crescente ataque de monstros e peça aos heróis que ataquem seus covis, ou um excêntrico feiticeiro precise de um ingrediente místico raro mas não possa deixar sua torre, ou ainda um barão tenha tido sua filha seqüestrada e precise de um pequeno e desconhecido grupo para lidar com a situação.

Além disso, algum tipo de recompensa, mesmo que moral, sempre é esperada, e deve ser proporcional aos desafios enfrentados.

Escolhendo os desafios

Os heróis não têm muita chance de derrotarem criaturas muito mais poderosas que eles, assim como poderiam ser facilmente aniquilados por armadilhas muito perigosas. Por outro lado, inimigos muito mais fracos e armadilhas inofensivas não geram tensão alguma. Sendo assim, é dever do Narrador providenciar um desafio adequado aos heróis em suas aventuras. Para ajudá-lo, há a indicação nas seções de Monstros quantos XP são ganhos ao serem superados: de maneira geral, se a quantidade de XP do desafio for igual à soma dos níveis dos heróis, ele será equilibrado.

Julgando as ações

Quando um herói tenta executar uma ação há dois modos de se decidir se há sucesso ou fracasso: automaticamente e realizando testes.

Se uma ação for simples demais ou difícil demais, o Narrador pode automaticamente dizer que foi bem sucedida ou não.

Contudo, nem todas as ações podem ser resolvidas dessa maneira: às vezes as habilidades do herói precisam ser levadas em conta (será o herói forte o bastante para arrombar a porta, ágil o suficiente para agarrar o ídolo de cristal antes que caia, ou inteligente a ponto de perceber que está sendo enganado?). Quando isso ocorrer, basta realizar um teste.

Para realizar um teste, o Narrador determina o Atributo a ser testado e a dificuldade do teste (4 para ações fáceis, 8 para médias, 12 para difíceis, 16 para heróicas, e 20 para lendárias). O jogador então rola d18 e soma o Modificador do Atributo relevante, sendo o total comparado com a dificuldade. A ação é bem sucedida se o resultado for maior ou igual à dificuldade.

E quando em dúvida...

Se, durante uma aventura, os jogadores tentarem algo que não estiver coberto pelas regras, o Narrador deve usar seu bom senso para decidir o resultado.

Se ainda houver dúvida, o Narrador deve rolar o d18 (com bônus ou penalidade de ±2 de acordo com o tipo de ação tentada) e, num resultado maior ou igual a 10, determinar que a tentativa é bem sucedida.

Pequenas dicas

Este é um jogo de RPG à moda antiga, ou seja, combates são perigosos e devem ser evitados, porque o objetivo do jogo é conseguir tesouros, e não matar monstros. Mais do que isso, incentive os jogadores a pensar como seus heróis: se eles quiserem arrombar uma porta, como o farão? Não resolva tudo com rolagens de dados, e sim com imaginação e criatividade. Lembre-os de que podem tentar fazer tudo o que seus heróis sejam capazes – e, enquanto o sucesso nunca é garantido, não há uma regra que os impeça de tentar assim mesmo.

Estas regras são apenas ferramentas para o Narrador: use-as somente para a diversão de todos.

Monstros

A lista abaixo contém uma pequena relação de monstros que podem ser utilizados pelo Narrador em suas histórias. Note, porém, que esta lista não é restritiva, sendo evidente que há falta de muitas criaturas das florestas, subaquáticas e extraplanares. Além disso, podem ser considerados "monstros" personagens criados pelo Narrador que sirvam de antagonistas aos heróis, portando ou não itens mágicos ou encantados.

Formato da descrição

Nome — XP Pontos de Experiência; CA Classe de Armadura; DV Dados de Vida; PV Pontos de Vida médio; AT Tipo de ataque e bônus (dano do ataque); E Informações especiais (dano especial, se for o caso)

Descrição.

Esqueleto — XP 1; CA 13; DV 1; PV 3; AT arma +1 (1d6); E imune a magias de sono e enfeitiçamento, morto-vivo

Esqueletos são corpos descarnados animados com uma magia não muito bem vista pelos clérigos, pois impedem o descanso do corpo após a morte. Eles obedecem a um simples comando de cada vez, seja guardar um local, atacar inimigos ou mesmo transportar um objeto. Esqueletos de animais possuem CA 15 e causam dano por mordida +1 (1d6).

Orc — XP 1; CA 14; DV 1; PV 3; AT arma +1 (1d6)

Orcs são humanóides pouco maiores que um homem, mas com pele verde-arroxeada e traços bestiais, geralmente com caninos protuberantes. Atacam normalmente em bando e procuram torturar vítimas que se rendam.

Zumbi — XP 2; CA 11; DV 2; PV 7; AT garra +2 (1d6+1); E imune a magias de sono e enfeitiçamento, sempre perde a iniciativa, morto-vivo

Quando um cadáver está ainda nos primeiros estágios de decomposição, caso seja a ele imbuída a essência de uma amaldiçoada pós-vida, ele se ergue como um zumbi, mas, por não estar ainda acostumado com sua nova condição, seus movimentos são sempre lentos.

Carniçal — XP 3; CA 14; DV 2; PV 7; AT duas garras +2 (1d6 cada+1), mordida +2 (1d6+1); E toque paralisante; humanos mortos por carniçais revivem como novos carniçais em 24 horas, morto-vivo

Carniçais possuem uma pele ligeiramente azulada e cheia de hematomas, mas sua principal característica é o cheiro fétido de carne em decomposição e as unhas tortas e compridas. Seu gélido e pegajoso toque causa paralisia até ser resistido (jogada de Proteção) ou até sofrer novo ataque físico, o que ocorrer primeiro, e seu único objetivo é se alimentar de carne fresca.

Dríade — XP 3; CA 12; DV 2; PV 7; AT adaga +2 (1d6+1); E enfeitiçamento

Dríades são espíritos da floresta destinadas a guardar uma árvore específica, que têm como morada. Sua aparência doce lembram a de uma jovem donzela, mas sua pele possui a textura da madeira e seus cabelos é formado por um arranjo de flores que muda a cada estação. Sua habilidade de enfeitiçar pessoas normalmente é usada para proteger sua árvore.

Ogro — XP 4; CA 16; DV 4; PV 14; AT arma +4 (2d6+2)

Ogros são humanóides com o dobro do tamanho de um homem, fortes e teimosos, geralmente servidos por orcs ou por outras criaturas por eles escravizados.

Aranha gigante — XP 5; CA 14; DV 4; PV 14; AT mordida +4 (1d6+2); E veneno (1d6+2 FOR)

Aranhas gigantes medem cerca de dois metros de comprimento e chegam a um metro de altura, possuindo olhos vermelhos que nunca se fecham. Seu veneno enfraquece suas vítimas, mas a tática usual em combate é fazem com que caiam em suas fortes teias, que demoram um dia para ficarem prontas, o que impede que as usem ativamente em combate.

Elemental — XP 5; CA 16; DV 4; PV 14; AT encontrão +4 (2d6+2); E imune ao seu próprio elemento, causa 1d6 de dano a mais se a vítima estiver em contato com seu elemento

Elementais são criaturas feitas totalmente de um dos quatro elementos básicos (terra, fogo, água e ar) e podem assumir a aparência que desejarem à vontade (embora prefiram algo vagamente humanóide). Em

combate, procuram levar a vítima para perto de seu elemento (um riacho, por exemplo, quando é um elemental da água que ataca), para que seus ataques sejam intensificados.

Gárgula — XP 5; CA 16; DV 4; PV 14; AT duas garras +4 (1d6+2 cada), mordida +4 (1d6+2), chifres +4 (1d6+2); E voa

Gárgulas aparentam ser estátuas de pedra de demônios alados, podendo ficar imóveis o quanto desejarem (normalmente para surpreender inimigos).

Mantícora — XP 7; CA 16; DV 6; PV 21; AT duas garras +6 (1d6+3 cada), mordida +6 (2d6+3); E voa, arremessa seis espinhos da cauda +6 (1d6+3 cada) por rodada, 24 espinhos no total

Mantícoras são criaturas com corpo leonino, asas de morcego, cabeça vagamente humana (barbada) e uma cauda espinhosa. Sua tática em combate é sobrevoar seus inimigos e disparar voleios de espinhos para somente então atacar com suas garras e mordida.

Aparição — XP 8; CA 15; DV 5; PV 17; AT toque +5 (1d6+2); E imune a magias de enfeitiçamento, sono e aprisionamento, imune a armas não-mágicas, drena 1 nível por acerto, criaturas reduzidas a 0 níveis revivem 24h depois como aparições, não possui poder algum sob a luz do sol, morto-vivo

Aparições são criaturas incorpóreas trazidas ao mundo pela essência das trevas ou pelo toque de outras aparições. Normalmente possuem uma aparência sombria que vagamente lembra a forma que tinha no momento em que se transformaram em aparições.

Górgona — XP 8; CA 15; DV 6; PV 21; AT arma +6 (1d6+3); E olhar transforma em pedra, olhar em outra direção penaliza ataques em -4 e dá um bônus de +2 para os ataques da medusa

Górgonas são criaturas que se assemelham fisicamente a mulheres, embora tenham a pele ligeiramente escamosa como pequenas cobras e a cabeça coberta por serpentes. Fitar seus olhos transforma a vítima em pedra, a menos que seja bem sucedido numa jogada de Proteção.

Múmia — XP 9; CA 17; DV 6; PV 21; AT encontrão +6 (2d6+3); E maldição do apodrecimento se atingir (impede cura), imune a armas não-mágicas e frio, imune a magias de enfeitiçamento, sono e aprisionamento , morto-vivo

Múmias são seres trazidos à vida novamente por poderosos rituais que envolvem a remoção de todos os órgãos de um cadáver e a proteção da carne por longas tiras de tecido. O toque de uma múmia amaldiçoa a vítima, impedindo que possa se curar normal ou magicamente – tal maldição pode somente ser removida se a vítima banhar-se com água benta.

Wyvern — XP 9; CA 17; DV 7; PV 24; AT mordida +7 (2d6+3), ferrão +7 (1d6+3); E ferrão venenoso (1d6+3 FOR), voa

Wyverns são grandes répteis do tamanho de cavalos, mas possuem membros superiores transformados em asas fortes. Sua forma preferida de ataque inicial é mergulhar em direção a sua vitima com as mandíbulas abertas, fazendo com que ela se proteja, e subir repentinamente, atingindo-a com seu ferrão venenoso.

Gosma das sombras — XP 15; CA 10; DV 10; PV 35; AT encontrão +10 (2d6+5); E apesar de ser vulnerável somente a fogo, quando atingida por qualquer outro meio (inclusive magias não baseadas em fogo) se divide em duas, mantendo todas as características exceto a quantidade de PVs restantes, que é dividida igualmente (arredondada para cima)

Gosma das sombras é o nome dado a uma criatura amorfa que se move lentamente por locais escuros e úmidos, dissolvendo o que estiver em seu caminho.

Homem-tigre — XP 16; CA 16; DV 14; PV 49; AT duas garras +14 (1d6+7 cada), mordida +5 (2d6+7); E licantropia, surpreende inimigos em 1-4, imune a armas não-mágicas (exceto prata)

Homens-tigre são afligidos por uma maldição muito antiga que faz com que homens normais se transformem em criaturas híbridas com feições felinas assustadoras quando a lua minguante pode ser vista nos céus, apesar de que também possam voluntariamente assumir tal forma. Quando um homem-tigre atinge um humano este deve fazer uma jogada Proteção e, se falhar, transformar-se-á em um licantropo na próxima lua minguante (respeitado um mínimo de sete dias). Se um herói for

transformado em licantropo, o controle da personagem passa para o Narrador enquanto durar a transformação.

Golem de pedra — XP 18; CA 26; DV 14; PV 49; AT dois encontrões +14 (2d6+7); E imune a armas não-mágicas, imune a magias, curado por eletricidade

Estátuas de pedra podem ser animadas por magias antigas e agir como seres semi-conscientes. Todo golem de pedra possui uma pedra preciosa bem protegida (CA 30) em alguma parte de seu corpo que, se quebrada (7 PVs), o destrói por completo.

Dragão de cristal — XP 24; CA 26; DV 18; PV 63; AT duas garras +18 (2d6+9 cada), mordida +18 (3d6+9); E voa, sopro de gelo (9d6+9) paralisante, imune ao frio

Dragões de cristal são criaturas enormes e reclusas, semelhantes a grandes lagartos alados, mas com escamas feitas de uma pedra cristalina. Seu sopro de gelo, além de causar dano, também paralisa suas vítimas, que ficam cobertas por uma fina camada de cristal.

Criando monstros

O Narrador pode se valer da lista de monstros acima, mas pode também criar seus próprios monstros. Para criá-los, basta determinar os dados relevantes do monstro, seguindo o disposto abaixo:

Escolha um nome; designe um nível; DV = nível; PV = 1d6 por nível; Bônus de Ataque = nível; Dano 1d6 (garras, mordidas e armas comuns), 2d6 (grandes mandíbulas e clavas gigantes), 3d6 (mordidas de dragões e similares), com bônus de +1 a cada dois níveis; CA = 10 + proteção (comparável com armadura); escolha habilidades especiais conforme o nível da criatura.

Ataques especiais agem como ataques mágicos contra a defesa apropriada. A Proteção dos monstros é igual a d18 + ½ nível (arredondado para cima).

Sobre o Dreno de níveis

Aparições são mortos-vivos que possuem um ataque temível: o dreno de níveis. Cada nível drenado efetivamente reduz o nível do herói em 1 e seus XP pela metade (arredondado para baixo), somente sendo recuperado após ganho normal de XP.

Opcional: Dreno temporário

Se o dreno permanente de níveis for uma punição muito dura, há a opção de fazê-lo temporário.

Um herói atingido por um dreno de níveis recebe -1 de penalidade cumulativa em todas as suas rolagens de dado (exceto dano), recuperada após uma quantidade de dias igual aos DVs da criatura que drenou o nível.

Monstros e demais seres não têm Atributos, exceto quando são personagens criadas pelo Narrador para servir como antagonistas, valendo tantos XP quanto forem seus níveis.

Notas sobre o valor de XP de um monstro

XP base: DV
Dano automático por rodada: XP +1
Baforada (causa ½ DV em dados de dano): XP +1
Envenena (dano causa redução de Atributo): XP +1
Imune a energia (fogo, frio, ácido etc.): XP +1
Imune a magia: XP +1
Petrifica: XP +2
Usa habilidade como se fosse magia: XP +1
CA 18 ou maior: XP +1
Dano máximo maior ou igual a 3d6 (18): XP +1
Drena níveis: XP +2
Voa: XP +1
Imune a armas não-mágicas: XP +1
Paralisa, engole inimigos: XP +1
Regenera: XP +1

Exemplo de criação de monstro

O Narrador decide criar uma espécie de lobo monstruoso, que ele denomina Lupens. Tendo escolhido o nome, ele determina que o lupens é um monstro de nível 4, o que indica que ele tem 4 DVs, sua Proteção à Magia é igual a 14 (10 + nível) e seu Bônus de Ataque é igual a +4 (nível). Ele também considera que sua mordida causa 2d6 de dano e que sua pelagem é tão resistente quanto uma armadura média, devendo ter 14 de CA (10 + proteção). Por fim, ele decide que o lupens é imune a magia.

O valor total de XP do lupens é então 5: 4 (base) + 1 (imune a magia). Ele poderia ser descrito da seguinte maneira:

Lupens — XP 5; CA 14; DV 4; PV 14; AT mordida +4 (2d6+1); E imune a magia

Armadilhas

Seja dentro de um labirinto, masmorra, caverna ou mesmo um antigo mosteiro de uma ordem mística perdida, os aventureiros podem se ferir e mesmo serem mortos mesmo sem encontrar nenhum monstro, pois muitos desses lugares estão repletos de armadilhas debilitantes e letais, preparadas para manter caçadores de tesouros afastados. Dentre os mais diferentes tipos de armadilhas, ressaltamos:

Alavancas que abrem uma porta ou causam dano elétrico, ou abre um alçapão cheio de cobras;

Animais aparentemente inofensivos mas possuem o mesmo poder que monstros;

Árvores cujos frutos causam sono, ou arremessam nozes, ou atacam com seus galhos;

Becos sem saída próximos a monstros, impedindo que os heróis fujam;

Escadas cujos degraus se transformam em rampa;

Esqueletos que arremessam seus ossos;

Estátuas com partes faltando e que invocam uma magia benéfica sobre os heróis quando completas, ou que os atacam;

Estátuas que apontam para um corredor cheio de armadilhas quando os heróis se aproximam;

Fossos com estacas, ou que são fundos o bastante para atrasar os heróis;

Fossos que teleportam quem neles cair para outros fossos;

Itens e baús com compartimentos falsos que escondem itens de maior valor ou poder;

Itens que quando usados atraem monstros;

Monstros aparentemente comuns mas possuem o poder de outros monstros;

Monstros que surgem sem cessar de um determinado portal;

Paredes que disparam flechas, tetos que soltam redes ou itens que invocam magias;

Poços que concedem desejos de acordo com os itens neles atirados;

Portas com batentes que falam e cujos enigmas devem ser resolvidos para que sejam abertas;

Portas que só podem ser abertas pelo lado de fora da sala;

Salas com ilusões;

Salas cujo chão desce até o nível inferior da construção, com portas fechadas por magia;

Salas cujos móveis são animados por magia e atacam os heróis;

Salas que giram lentamente quando os heróis entram, fazendo com que saiam pelo mesmo corredor que chegaram, a menos que sigam na direção da mesma porta de onde vieram;

Tesouros "escondidos" como partes de monstros (pelagem valiosa ou chifres de material precioso).

Situações especiais

Algumas armadilhas possuem algumas particularidades na forma pela qual causam dano, e devem ser tratadas separadamente. Contudo, em quaisquer das situações elencadas abaixo, caso o herói seja bem sucedido em uma jogada de Proteção, ele sofrerá apenas metade (arredondada para cima) do dano causado.

Quedas: Cada 3 metros de queda causam 1d6 de dano, até um máximo de 20d6 numa queda de 60 metros ou mais. Caso haja lanças, pedras pontiagudas ou cristais no local da queda, o dano é aumentado em +1 a cada dado, limitado a +10. Isso significa, por exemplo, que uma queda de 12 metros em um fosse com lanças causa 4d6+4 de dano.

Temperaturas extremas: Se não houver equipamento adequado, a cada dez minutos o herói sofre 1d6 de dano.

Falta de oxigênio: Um herói pode prender a respiração por uma quantidade de segundos igual a sua FOR x 10. Após esse período, o herói inspirará o que houver (seja ar envenenado ou mesmo água) – caso esteja se afogando, ele sofre 1d6 de dano e 1d6 de Fadiga a cada dez segundos; caso esteja respirando ar envenenado, ele sofre uma redução de 1d6 em sua FOR a cada dez segundos.

Tesouros

Um dos principais objetivos dos heróis ao se aventurar é encontrar tesouros e, como tal, eles esperam que após derrotarem seus inimigos, eles tenham a possibilidade de saqueá-los e tomar para si os bens que antes pertenciam aos seus oponentes. Há três tipos básicos de tesouros: riquezas, itens mágicos e itens encantados.

Riquezas

Em geral, as criaturas ao longo do tempo acumulam tesouros, seja em forma de moedas de ouro ou mesmo jóias. Contudo, são poucas as que carregam toda a sua riqueza consigo, normalmente depositando-a em algum lugar de seu covil. É importante lembrar, porém, que quando transportadas pelos heróis, 100 moedas (ou 50 pedras preciosas) ocupam o espaço de um dos oito itens que cabem em uma mochila – heróis que carregam muitas riquezas podem vir a não ter como usar outros itens.

Há três tipos de moedas: ouro, prata e cobre. 1 moeda de ouro vale 10 moedas de prata, ou 100 moedas de cobre. Conseqüentemente, 1 moeda de prata vale 10 moedas de cobre.

Itens mágicos

Itens mágicos são aqueles que possuem um único uso e então se tornam itens comuns ou são consumidos pela magia. Exemplos incluem poções (consumidas ao serem bebidas), pergaminhos (incendeiam-se ao serem lidos, tanto para invocação como para cópia) e runas (desaparecem ao serem ativadas).

Itens encantados

Itens encantados possuem poderes permanentes. Exemplos incluem armas mágicas (como uma espada encantada com a magia Causar medo), armaduras ou partes de armaduras (um elmo com a magia Visão no escuro) e bolas de cristal (com a magia Detectar pensamentos), mas em verdade não há limitação para o tipo de item a ser encantado, exceto o fato de precisar ser de altíssima qualidade e beleza. Por sua natureza, são muito mais raros que os itens mágicos descritos anteriormente.

Todo item encantado foi alvo de uma das mais poderosas magias que um mago pode invocar, e isso faz com que ele tenha uma história, um lugar especial no mundo de aventuras. Quando o Narrador decide colocar um item encantado numa história, ele deve ter algum valor que transcende o monetário – ninguém vai manter aberta uma loja de compra e venda de itens mágicos. Em certas ocasiões, o item encantado pode até ser o foco principal de uma aventura.

Determinando o conteúdo do tesouro

O valor médio de tesouros, em moedas de ouro, de uma criatura é igual ao seu valor de XP multiplicado por 50. Se houver alguma razão para a criatura portar riquezas consigo, ela terá, em média, 3d6 moedas de ouro, mas dificilmente um monstro carregará suas riquezas aonde for.

Há, porém, uma chance de que a criatura derrotada possua consigo algo mais valioso ainda. Para fazer essa verificação, role o d18: num resultado menor ou igual ao valor de XP da criatura adicione um item mágico ao seu tesouro.

Se houver um item mágico presente no tesouro, há uma pequena chance de que, na verdade, ele seja um item encantado. Para saber isso, role o d18 outra vez: num resultado menor ou igual à metade do valor de XP da criatura (arredondado para baixo) ela carregará consigo um item encantado no lugar do item mágico.

Espólios

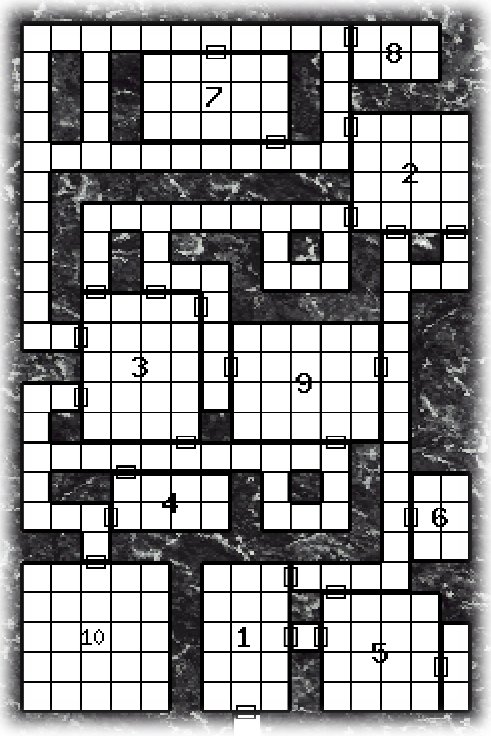
Além dos tesouros, os heróis também poderão encontrar os espólios de combate: tudo o que os inimigos derrotados tiverem consigo – incluindo armas e armaduras – fica à disposição dos vencedores. Sendo assim, se os heróis derrotarem um grupo de seis Orcs armados com espadas, além da riqueza usual eles poderão também tomá-las para si. Por isso, é necessário certo cuidado ao armar inimigos com equipamentos muito poderosos, pois se eles forem derrotados, todo esse equipamento passará para as mãos dos heróis, que poderão dele fazer o que bem entender.

Primeira aventura

Esta é uma pequena aventura para um grupo de 3 a 5 heróis de 1° nível, indicada como o ponto de partida para as futuras aventuras desse grupo de heróis. Nestas duas páginas há tudo o que o Narrador precisa para conduzir a aventura, sendo então solicitado a quaisquer jogadores que não as leiam a fim de não prejudicar a diversão (afinal, não haveria desafio se os jogadores já souberem o que seus heróis irão encontrar).

Recomenda-se ao Narrador que leia esta aventura inteira e retome os pontos de eventuais dificuldades quanto às regras antes de convocar os heróis à aventura. Se houver dúvidas principalmente acerca de como se opera o Combate, é imprescindível que sejam sanadas antes que o primeiro dado seja rolado.

Templo sob trevas



A história tem início quando os heróis são abordados por uma jovem sacerdotisa chamada Cerillya que lhes pede ajuda: o templo de To'rak, ao norte tem sido maculado pelas trevas, não havendo uma única vela que permaneça acesa no lugar. Após uma pequena investigação, ela descobriu que a cripta sob o solo sagrado havia sido perturbada, e precisaria ser abençoada novamente. Quando um valoroso aventureiro se ofereceu para ajudar ela encomendou um pergaminho especial com a magia Bênção e o entregou a ela, mas depois de um dia sem notícias ela decidiu buscar por outros heróis.

Ela não pode oferecer muitas recompensas, mas garante aos heróis que curará todos os seus ferimentos quando voltarem de lá, além de dizer que tudo o que encontrarem de valor lhes pertencerá.

Acompanhando os heróis até a entrada da cripta, ela os adverte de que devem encontrar o pergaminho e utilizá-lo somente quando a luz do sol puder ser vista na cripta, pois só assim a magia abençoará de verdade o local.

Importante: Como o templo e a cripta estão maculados, tentativas de Afastar mortos-vivos não surtirão efeito. Somente com o fim das trevas do templo é que os clérigos poderão novamente usar de seus poderes contra os mortos-vivos que restarem (mas não diga isso aos jogadores: deixe que eles descubram isso quando for tarde demais). Além disso, mesmo com tochas, a visão na cripta é limitada a cerca de quinze metros (três quadrados no mapa acima).

Terrores da cripta: Para cada dez minutos passados na cripta, role 1d6. Num resultado igual a 1, 1d6 esqueletos surgem das trevas, prontos para atacar os heróis – esses esqueletos não carregarão nenhum tesouro consigo. Portanto, tentativas de descansar para recuperar danos (que demoram cerca de 30 minutos), precisam de três jogadas sem o surgimento de um esqueleto para que sejam efetivas.

Entrada: pela porta de ferro no sul que leva à sala 1.

Sala 1: Há um cadáver de um guerreiro, ainda com sua armadura de couro e espada curta, diante da porta de madeira mais ao norte, coberto de espinhos (havia uma armadilha que o guerreiro disparou sem saber). Entre suas outras posses há um pergaminho com letras douradas com a magia Bênção. Nessa sala há também um incensário apagado e outro pergaminho com os dizeres "A morte vem do alto". A outra porta de madeira, mais ao menos no centro da parede leste, está intocada.

Sala 2: Três esqueletos se erguem e atacam quando os heróis entram na sala. Há uma pilha de ossos no canto nordeste da sala com uma sacola de dinheiro escondida, contendo 176 peças de ouro. As quatro portas dessa sala são feitas de pedra, e somente a força de dois heróis juntos é capaz de abri-las ou fechá-las.

Sala 3: Há uma grande fonte seca no meio dessa sala. As duas portas da parede oeste são feitas de metal e possuem armadilhas: quando houver uma pessoa de cada lado da porta (paradas ou a atravessando), labaredas místicas surgem de pequenas aberturas no teto, causando 1d6-1 de dano por magia (que pode ser reduzido à metade num sucesso numa jogada de Proteção).

Sala 4: Dois zumbis estão parados olhando para um grande espelho na parede leste. Se forem perturbados eles atacarão, do contrário ficarão onde estão. Se o espelho for quebrado, os heróis encontrarão 750 moedas de prata (equivalentes a 75 moedas de ouro) atrás dele em grandes pilhas. As portas de madeira grossa não têm armadilhas, mas a porta oeste está emperrada e não pode ser aberta sem uso da força.

Sala 5: Cordas presas ao teto, à maneira de forcas, estão espalhadas por toda a sala, e alguns cadáveres delas pendem. As portas de metal estão bastante enferrujadas, e a porta leste leva a uma pequena câmara com vasos cheios de óleo para lamparina.

Sala 6: Um zumbi tenta arranhar a porta de madeira e escapar, surpreendendo e atacando o primeiro que entrar na sala. Entre os tapetes rasgados e puídos, os heróis encontrarão 50 moedas de ouro espalhadas.

Sala 7: As duas portas de metal estão emperradas, precisando da força de dois heróis juntos para abri-las. Na sala três esqueletos se encontram presos à parede oeste com grandes correntes, trajando cada um uma cota de malha e portando cimitarras, mas um deles possui um colar de pedras preciosas (aparentemente valendo 300 peças de ouro, mas na verdade é um item encantado que confere um bônus de +1 à CA de quem o estiver usando). Se algum dos heróis se aproximar dos esqueletos eles tentarão se erguer e atacar os heróis.

Sala 8: Esta sala está completamente vazia, e sua porta de pedra está toda trincada. Contudo, ao entrarem nessa sala, os heróis poderão ver que há uma mensagem escrita na parede oeste, ao lado da porta (sendo, portanto, somente vista por dentro): "*Quando as trevas se esvaecerem os quatro cantos deverão receber a divina bênção*".

Sala 9: As portas de madeira estão puídas pelo tempo, escondendo uma sala cheia de pilhas de livros, a maior parte deles parcialmente queimados. Há, no entanto, três pergaminhos com as magias Sono, Comandar mortos-vivos e Visão no escuro, mas todos estão protegidos por uma runa mágica (qualquer um que ler os pergaminhos para invocar ou copiar as magias sofrerá os efeitos da magia Pasmar naquele momento a menos que seja bem sucedido em uma jogada de Proteção).

Sala 10: Um pequeno altar está no centro dessa sala de teto alto e muito escuro, cercado por inscrições arcanas. Se investigarem o altar, verão que ele na verdade ele serve como tumba, havendo um cadáver mumificado coberto por pedras preciosas que equivalem a 500 moedas de ouro. Contudo, ao se aproximarem, uma gárgula descerá da escuridão do teto e atacará o grupo de heróis. Com a morte da gárgula, a escuridão do teto se dissipará e por diversas frestas a luz do sol penetrará no lugar, permitindo que os heróis novamente abençoem a cripta com o pergaminho encontrado no corpo do aventureiro. Se não tiverem o pergaminho (ou o tiverem usado anteriormente) eles têm a possibilidade de tentarem eles mesmos abençoarem a cripta, precisando para isso invocar a magia Bênção nos quatro cantos da sala – do contrário, uma nova gárgula surgirá quando a noite cair e a mácula das trevas ainda estará sobre o templo.

Epílogo: ao fim da aventura, se a mácula das trevas tiver sido dissipada, cada herói deverá receber 3 XP e a sacerdotisa Cerillya os curará de todos os ferimentos – além de serem sempre benvindos ao tempo; se não, cada um receberá apenas 1 XP, e Cerillya polidamente pedirá que deixem o templo e não retornem tão cedo – ainda assim, ela invocará a magia Curar ferimentos leves em cada um dos heróis antes de se despedir.

Aventura e Magia

Nome

Raça e Classe

Pontos de Vida

Ferimentos

Fadiga

FOR | ModFOR

REF | ModREF

VON | ModVON

Nível

XP

Arma	Ataque	Dano

CA

Proteção

Itens Equipados

Cabeça

Pescoço

Anel na mão esquerda

Armadura ou Vestimenta

Anel na mão direita

Mãos

Braços

Cintura

Arma na mão hábil

Escudo ou Arma na mão inábil

Arma de longo alcance

Arma secundária

Pés

Uso imediato

Uso imediato

Equipamentos carregados, Magias e Anotações

Tesouros

Iniciativa = d18 + ModREF ▪ Jogada de Ataque = d18 + ½ nível (arredondado para cima caso seja Guerreiro ou Clérigo) (+Bônus por ser Guerreiro) (+ModREF no caso de ataques à distância) ▪ Se a jogada de ataque for maior ou igual à CA do oponente, ele é atingido; um resultado igual ao máximo possível no dado sempre acerta e causa dano máximo ▪ Dano causado ao oponente = Dano da arma (+Bônus por ser Guerreiro) +ModFOR (dobrado em caso de armas empunhadas com duas mãos; igual a zero no caso de armas de disparo ou arremesso) ▪ Se (Ferimentos + Fadiga) = Pontos de Vida, o herói fica inconsciente ▪ Se Ferimentos = Pontos de Vida, o herói está morrendo ▪ Se o herói não tiver nenhum ponto de Atributo perdido, após 30 minutos de descanso sem atividades ele recupera 1d6 + nível PVs; uma noite inteira de sono recupera todos os PVs ▪ CA = 10 + ModREF + Bônus de Armadura + Outros bônus eventuais ▪ Proteção = d18 + ½ nível + ModVON (arredondado para cima no caso de Magos)

O autor concede permissão para a reprodução desta página.